Академия Манчкинства и Спортивного D&D
Dungeons_ru

Методические указания

Настольная книга Варвара

Впади в неистовую ярость

Используемые сокращения:

↓ - уменьшает, вниз
↑ - увеличивает, вверх
скор. - скорость
имм./сопр./уязв. - иммунитет/сопротивление/уязвимость
преим./помех. - преимущество/помеха
спас. - спасбросок
пров. - проверка
исп. - использовать
БМ - бонус мастерства
влад. - владеет
инстр. - инструмент
бр.ат. - бросок атаки
#/ход - # раз в ход
#/д - # раз в день (# раз за продолжительный отдых)
#/отд. - # раз за короткий или продолжительный отдых
дл./кор. - длинный/короткий
сущ. - существо
р.ор - рукопашное оружие
д.ор - дальнобойное оружие
б/о. уд - безоружный удар
р.ат. - рукопашная атака (р.ат.ор. или р.ат.закл.)
р.ат.ор. - рукопашная атака оружием (как оружием так и б/о уд.)
д.ат. - дальнобойная атака (д.ат.ор. или д.ат.закл.)
крит. - критическое попадание
излуч - излучением
некр. - некротической энергией
мод.Хар. - модификатор харизмы (аналогично для др. хар-к)
авт. - автоматически
маг./немаг. - магический/немагический
эфф. - эффект
КХ - кость хитов
кор.от. - Короткий отдых
прод.от. - Продолжительный отдых
дальн. - дальность
кот. – который
яч.закл. - ячейка заклинаний
Мкз - материальный компонент заклинаний

Варвар

Ур.	БМ	Умения	Ярость	Урон ярости
1	+2	Защита без доспехов, Ярость	2	+2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2
3	+2	Путь дикости	3	+2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2
5	+3	Быстрое передвижение, Доп. атака	3	+2
6	+3	Умение пути	4	+2
7	+3	Дикий инстинкт	4	+2
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2
9	+4	Сильный критический удар (1 кость)	4	+3
10	+4	Умение пути	4	+3
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3
13	+5	Сильный критический удар (2 кости)	5	+3
14	+5	Умение пути	5	+3
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4
17	+6	Сильный критический удар (3 кости)	6	+4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4
19	+6	Увеличение характеристик	6	+4
20	+6	Дикий чемпион	Неогр.	+4

Быстрое создание варвара
Хар-ки: 1я – Сил.; 2я – Тел.
Предыстория – «чужеземец».
Хиты
КХ: 1к12 за кажд. ур. варвара
Хиты на 1 ур.: 12 + мод. Тел.
Хиты на след. ур.: 1к12 (или 7) + мод. Тел за кажд. след. ур. варвара
Владение
Доспехи: Лёг.досп., ср.досп., щиты
Оружие: Простое ор., воинское ор.
Спас: Сил., Тел.
Навыки: 2 из: Атлетика, Восприятие (Внимательность), Выживание, Запугивание, Природа, Уход за животными
Снаряжение
• секира или любое воинское рукопашное оружие
• два ручных топора или любое простое оружие
• 4 метательных копья
• набор путешественника (рюкзак, спальник, столовый набор (чашка, простые столовые приборы, сковорода, тарелка), трутница, 10 факелов, рационы (10 дн.), бурдюк, пеньковая верёвка (50фт.))

1 УР	**Защита без доспехов** Если нет доспехов, то КД = 10 + мод.Лов + мод.Тел. Можно исп. щит.
	Ярость Бонусным действ. войти в ярость (макс. кол-во раз - см. табл.). Во время ярости, если не носите тяж. броню: • пров. и спас. Сил. с преим. • При р.ат.ор., исп. Сил. – бонус к броску урона (см. «урон ярости»). • Сопр. дробящему, колющему и рубящему урону. В ярости вы не можете исп или концентр. на закл. Прекращается если: 1) прошла 1 минута, или 2) потерять сознание, или 3) закончил ход и при этом выполнены оба пункта: 3.1) не атаковал врага в течении 1 раунда (с конца прошлого своего до конца этого своего хода), и 3.2) не получал урон в течении 1 раунда (с конца прошлого своего до конца этого своего хода); или 4) прекратить бонусным действием. Кол-во исп. ярости восстанавливается после прод.от.
2 УР	**Безрассудная атака** При 1й атаке в свой ход, можно совершить безрассудную атаку: • совершаете р.ат.ор., исп. Сил., с преим., • все бр.ат. по вам до след. хода - с преим.
	Чувство опасности Спас. Лов. от видимых вами эффектов (заклинания, ловушки и т.д.) – с преим. (если не ослеплен, не оглушен и дееспособен).
3 УР	**Путь дикости** Выберите путь дикости. Получите Умение пути 3 ур.
4 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
5 УР	**Быстрое передвижение** Если не носить тяж.досп., то скор. +10фт.
	Доп. атака Действие Атака - две атаки вместо одной.

6 УР	**Умение пути 6 ур.**
7 УР	**Дикий инстинкт** Броски инициативы – с преим. Если захвачен врасплох в начале боя и дееспособен - можно в 1м ходу действ. норм., если впасть в ярость раньше других действий в этом ходу.
8 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
9 УР	**Сильный критический удар (1 кость)** Можно бросить 1 доп. кость урона оружия при крит. р.ат.
10 УР	**Умение пути 10 ур.**
11 УР	**Непреклонная ярость** Если ваши хиты ↓ до 0, во время ярости, и это не "мгновенная смерть", то соверши спас. Тел. со Сл 10. Успех => хиты = 1. Каждое повторное исп.: +5 к Сл. После кор.от. снова Сл 10
12 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
13 УР	**Сильный критический удар (2 кости)** Можно бросить 2 доп. кости урона оружия при крит. р.ат.
14 УР	**Умение пути 14 ур.**
15 УР	**Непрерывная ярость** Ярость прекращается только если: 1) прошла 1 минута, или 2) потерять сознание, или 3) прекратить бонусным действием.
16 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
17 УР	**Сильный критический удар (3 кости)** Можно бросить 3 доп. кости урона оружия при крит. р.ат.
18 УР	**Неукротимая мощь** Если ваш рез-т пров. Сил. < СИЛ, то можно исп. значение СИЛ вместо рез-та пров. Сил.
19 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
20 УР	**Дикий чемпион** +4 к Сил. и +4 к Тел. (макс. 24).

Пути дикости

Путь берсерка

Бешенство (Умение пути 3 ур.)

В ярости можно впасть в бешенство – со след. хода бонусным действ. 1 р.ат., в этом случае по окончании ярости: +1 степень истощения

Бездумная ярость (Умение пути 6 ур.)

Не может быть испуган или очарован в ярости. Если был испуган или очарован до ярости, эти эфф. приостанавливаются до конца ярости.

Пугающее присутствие (Умение пути 10 ур.)

Выберите видимое вам сущ. в ≤ 30 фт. Если оно может видеть или слышать вас, то спас Мдр (Сл = 8 + ваш БМ + ваш мод.Хар.), провал – испугано вами до конца вашего след. хода. В след. ходы можно действ. продлить этот эфф. до конца своего след. хода. Эфф. оканчивается, если цель вне линии обзора, или дальше 60 фт. Успех – нельзя исп. на нём это умение след. 24ч.

Ответный удар (Умение пути 14 ур.)

Получив урон от сущ. в пределах 5 фт., реакцией можно совершить р.ат.ор.

Путь бушующего в бою («Калджарх» - «идиоты топора»)

Ограничение: Только для дварфов (на усмотрение ДМ)

Броня бушующего в бою (Умение пути 3 ур.)

Можно исп. шипованную броню в качестве оружия.
Нося шипованную броню, в ярости можно бонусным действ. 1 атаку р.ор. (шипы на броне) по цели в 5 фт –1к4 колющего урона (+ мод.Сил к бр.ат. и урону).
При успешном захвате (действ. Атака), цель получает колющ урон 3.

Шипованная броня: редкий средний доспех из кожаной куртки и поножей, покрытых металлическими шипами.
Цена: 75 зм; **КД:** 14+мод.Лов.(макс. 2); **Скрытн:** Помеха; **Вес:** 45 фнт

Полное Безрассудство (Умение пути 6 ур.)

При исп. Безрассудной атаки во время ярости, получаете временные хиты = мод.Тел. (мин 1). По окончании ярости они исчезают.

Налет Бушующего в Бою (Умение пути 10 ур.)

В ярости – рывок бонусным действ.

Шипованная Расплата (Умение пути 14 ур.)

Когда сущ. в 5 фт. от вас попадает по вам р.ат., оно получает колющ урон 3, если вы в ярости, дееспособны и в шипованной броне.

Путь тотемного воина

Искатель духов (Умение пути 3 ур.)

Животные чувства [beast sense] и ***разговор с животными [speak with animals]*** как ритуал.

Тотемный дух (Умение пути 3 ур.)

Выберите тотемного духа (нужно сделать или приобрести тотем):
Волк. В ярости => союзники р.ат.ор. с преим. по сущ. в 5 фт. от вас.
Медведь. В ярости – сопр. любому урону кроме пси.урона.
Орёл. В ярости и без тяж.досп. – провоц.ат. по вам с помех. Рывок бонусным действием.
Лось. В ярости и без тяж.досп. – сухопутная скор. +15 фт.
Тигр. В ярости: +10фт. к прыжкам в длину и +3 фт. – в высоту

Аспект зверя (Умение пути 6 ур.)

Выберите тотемного духа (можно того же или др.) (нужен тотем):
Волк. Выслеживание в быстр. темпе; скрытное движ. в норм. темпе.
Медведь. Грузоподъемность и макс. вес подъёма ↑×2, пров. Сил. чтобы толкать, тянуть, поднимать или ломать - с преим.
Орёл. Тусклое освещение - без помех к Мдр(Восприятие). Хорошо видно за ≤ 1 милю (1,6 км), мелк. детали видно за ≤ 100 фт (30 м.).
Лось. Скор. путешествий (пешим или конным) ваша и ≤ 10 ваших спутников в ≤ 60 фт от вас – ↑×2 (если вы дееспособны).
Тигр. 1 навык из: Атлетика, Акробатика, Скрытность Выживание.

Гуляющий с духами (Умение пути 10 ур.)

Общение с природой [commune with nature] как ритуал (дух тотемного зверя сообщает нужную информацию).

Гармония тотема (Умение пути 14 ур.)

Выберите тотемного духа (можно того же или др.) (нужен тотем):
Волк. В ярости, попав р.ат.ор по сущ. Большого и менее размера, бонусным действ. можно сбить его с ног.
Медведь. В ярости враги в 5 фт. от вас: бр.ат. по др. сущ. (без этого св-ва) с помех, если может вас видеть, слышать или быть напуганным.
Орёл. В ярости – скор. полёта = скор. движ. В конце хода - падение.
Лось. В ярости при перемещении – бонусным действ.: пройти через место сущ. ≤ Большого размера. Сущ. соверш спас Сил (Сл = 8 + БМ + мод.Сил.), провал – сбито с ног и дробящий урон 1к12+мод.Сил.
Тигр. В ярости при перемещении на ≥ 20 фт. к цели (до р.ат.ор.) – бонусным действ.: доп. р.ат.ор. по цели.

Путь предка-хранителя

Древние защитники (Умение пути 3 ур.)

В ярости: 1е сущ. по кот. вы попали атакой в свой ход (цель) – до начала вашего след. хода или до конца ярости (что раньше):
1)помех. на бр.ат. не по вам;
2) цель попадает не по вам => жертва имеет сопр. к этой атаке.

Щит предков (Умение пути 6 ур.)

В ярости: видите как др. сущ. в ≤ 30 фт. получает урон –реакцией ↓ этот урон на [X]кб. [X] = 2 (6-9ур), 3 (10-13 ур), 4 (14-20 ур).

Совет предков (Умение пути 10 ур.)

Исп. закл. ***гадание [augury]*** или ***подсматривание [clairvoyance]*** (вместо глаза - дух-предок) без исп яч.закл. и мат.комп. (1/отд.)
Базовая хар-ка – Мдр.

Мстительные предки (Умение пути 14 ур.)

При исп. "Щит предков", атакующий получает урон силой = отражённому "Щитом предков"урону.

Путь фанатика

Божественный гнев (Умение пути 3 ур.)

В ярости: 1е сущ. по кот. вы попали ат.ор., доп. урон 1кб + (1/2 ур. варвара) некр. или излуч. на ваш выбор (выбор только 1 раз).

Воин богов (Умение пути 3 ур.)

Если у закл. 1 эфф – оживить вас (не нежитью),=> можно без Мкз.

Концентрация фанатика (Умение пути 6 ур.)

В ярости: при провале спас, перебросьте его (1/ярость).

Фанатичное присутствие (Умение пути 10 ур.)

Бонусным действ.: ≤ 10 сущ. на выбор (могут вас слышать), в ≤ 60 фт., бр.ат. и спас – преим. (до начала вашего след. хода). (1/прод.от.)

Ярость превыше смерти (Умение пути 14 ур.)

В ярости: если хиты = 0 – не теряете сознание. Спас. от смерти и урон по вам как обычно при 0 хитов. Смерть от провалов спас от смерти только когда кончится ярость, и только если после ярости 0 хитов.

Путь буревестника

Аура бури (Умение пути 3 ур.)

Излучает маг. ауру на 10 фт вокруг (не сквозь полные укрытия). Эфф. ауры активируется при входе в ярость, и снова – бонус. действ. Выберите среду (пустыня, море или тундра). Можно сменить среду при получении ур. варвара.
Если эфф. ауры требует спас, то Сл = 8 + ваш БМ + мод.Тел.
Пустыня. Эфф активируется – все др. сущ. в ауре получают урон огнем [X]. [X] = 2 (3-4 ур), 3 (5-9 ур), 4 (10-14 ур), 5 (15-19 ур), 6 (20 ур).
Море. Эфф. активируется – выберите видимое сущ. внутри ауры. Цель совершает спас. Лов. Провал – [X]к6 урона электр., успех –урон ↓×2. [X] = 1 (3-9 ур), 2 (10-14 ур), 3 (15-19 ур), 4 (20 ур).
Тундра. Эфф. активируется – каждое сущ. в ауре на выбор: +[X] врем.хит. [X] = 2 (3-4 ур), 3 (5-9 ур), 4 (10-14 ур), 5 (15-19 ур), 6 (20 ур).

Душа бури (Умение пути 6 ур.)

Даже когда аура неактивна, действует след эфф. (от выбр. среды).
Пустыня. Сопр урону огнем, не действует эффект чрезвычайной жары, действием – поджечь касанием горюч. предмет (кот. не несут).
Море. Сопр. урону электр., дыхание под водой, скор. плавания 30 фт.
Тундра. Сопр. урону холодом, не действует эффект чрезвычайнго холода, действием – заморозить воду: куб льда, сторона 5 фт, в котором нет сущ., тает через 1 мин.

Ограждающая буря (Умение пути 10 ур.)

Кажд. сущ. по выбору в ауре получает сопр. урону св-ва "Душа бури".

Неистовство бури (Умение пути 14 ур.)

Эфф. зависит от выбранной среды:
Пустыня. Сущ. в ауре попадет по вам атакой => реакцией вынудить это сущ. на спас. Лов. Провал – урон огнем = (ур. варвара /2).
Море. Попав по сущ. в ауре атакой => реакцией вынудить это сущ. на спас. Сил. Провал – оно сбито с ног.
Тундра. Эфф. ауры активирован => выбери 1 сущ. в ауре (видимое) – оно делает спас. Сил. Провал – его скор.=0 до нач. вашего след. хода.

Заклинания, используемые варварами

Название	**Время/дист./кз/длительность** **Описание**
гадание [augury]	1 мин/на себя/ВСМ(25зм)/мгнов. Рез-т действий в пределах 30 мин. ("+/-/±/0"). Каждое исп. ≥ 2/день: +25% вероятность случайного ответа
животные чувства [beast sense] **(ритуал)**	1 дейст./касание/С/Концентр. до 1ч Касание согласн. зверя: чувств. всё его глазами, ушами и т.д. Сам считаешься слепым и глухим.
общение с природой [commune with nature] **(ритуал)**	1 мин./на себя/ВС/мгнов. Знание окружающей местности (на откр. воздухе - 3 мили, под землёй – 300 фт.) 3 факта из: 1)местность и водоёмы; 2)преобладающие растения, минералы, животные и разумные существа; 3)мощные исчадия, небожители, нежить, феи и элементали; 4)влияние с других планов ; 5)строения. Не действует в искусств. окружении (города, подвалы и т.д.)
подсматривание [clairvoyance]	10 мин./1 миля/ВСМ (фокусировка 100зм, рог или глаз)/Концентр. до 10мин. Невидимый неподвижный глаз/ухо создается в знакомом или очевидном (за углом, за дверью и т.д.) месте. Действ: переключить слух<=>зрение
разговор с животными [speak with animals] **(ритуал)**	1 дейст/на себя/ВС/10 мин. Способность общаться со зверями (учтите Инт. зверя).

Напоминалка

Ярость прекращается если:
1) прошла 1 минута, или
2) потерять сознание, или
3) закончил ход и при этом выполнены оба пункта:
3.1) не атаковал врага в течении 1 раунда (с конца прошлого своего до конца этого своего хода), и
3.2) не получал урон в течении 1 раунда (с конца прошлого своего до конца этого своего хода); или
4) прекратить бонусным действием.

Защита без доспехов: Если нет доспехов, то КД = 10 + мод.Лов + мод.Тел., можно исп. щит.

Варвар

Ур.	БМ	Умения	Ярость	Урон ярости
1	+2	Защита без доспехов, Ярость	2	+2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2
3	+2	Путь дикости	3	+2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2
5	+3	Быстрое передвижение, Доп. атака	3	+2
6	+3	Умение пути	4	+2
7	+3	Дикий инстинкт	4	+2
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2
9	+4	Сильный критический удар (1 кость)	4	+3
10	+4	Умение пути	4	+3
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3
13	+5	Сильный критический удар (2 кости)	5	+3
14	+5	Умение пути	5	+3
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4
17	+6	Сильный критический удар (3 кости)	6	+4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4
19	+6	Увеличение характеристик	6	+4
20	+6	Дикий чемпион	Неогр.	+4

Надеемся что этот материал будет вам полезен в играх и поможет не забыть умения своего персонажа в пылу боя.

С уважением, Dungeons_ru

Автор: FtZ